

PLASTYKA klasa 7 - Wymagania edukacyjne

Temat lekcji	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
Grafika Z warsztatu artysty grafika	- definiuje grafikę artystyczną jako dyscyplinę sztuki - wykonuje wskazane ćwiczenie z zakresu grafiki artystycznej.	- wyjaśnia proces tworzenia grafiki: projekt, wykonanie matrycy, drukowanie, - wykonuje ćwiczenie z zakresu grafiki artystycznej, stosując wskazane narzędzia.	- wyjaśnia proces tworzenia grafiki: projekt, wykonanie matrycy, drukowanie, - wykonuje ćwiczenie z zakresu grafiki artystycznej, stosując wskazane narzędzia.	- rozdziela techniki graficzne: druk wklęsły (miedzioryt), wypukły (linoryt, drzeworyt) i płaski (litografia) oraz serigrafia; - wyjaśnia proces tworzenia grafiki: projekt, wykonanie matrycy, drukowanie, - wykonuje ćwiczenie z zakresu grafiki artystycznej, stosując adekwatne narzędzia.	- uwagaie ogląda reprodukcje dzieł sztuki zamieszczone w podręczniku dla klasy 7 przy temacie „Grafika” i wyraża własną opinię na temat grafiki artystycznej, - rozdziela techniki graficzne: druk wklęsły (miedzioryt), wypukły (linoryt, drzeworyt) i płaski (litografia) oraz serigrafia; - wyjaśnia proces tworzenia grafiki: projekt, wykonanie matrycy, drukowanie, - twórczo i starannie realizuje ćwiczenia plastyczne, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu, - wykonuje dodatkowe ćwiczenia.

Grafika na tle epok Opis grafiki	• wykonuje prosty opis grafiki.	• podejmuje próbę wyrażenia własnego zdania na temat oglądanych grafik, • tworzy opis wskazanej grafiki.	• podejmuje próbę wyrażenia własnego zdania na temat oglądanych grafik, • tworzy opis wskazanej grafiki.	• ogląda reprodukcje dzieł sztuki zamieszczone w podręczniku dla klasy 7 przy tematach „Grafika na tle epok” i „Opis grafiki” oraz wyraża własną opinię na temat oglądanych grafik, • opisuje grafikę, stosując język sztuki.	• uważnie ogląda reprodukcje dzieł sztuki zamieszczone w podręczniku dla klasy 7 przy tematach „Grafika w dziejach sztuki” i „Opis grafiki” oraz wyraża własną opinię na temat oglądanych grafik, • analizuje i opisuje grafikę, stosując język sztuki.
Grafika użytkowa	• potrafi wyjaśnić praktyczny charakter grafiki użytkowej, • wykonuje wskazane ćwiczenia plastyczne z zakresu grafiki użytkowej.	• potrafi wyjaśnić praktyczny charakter grafiki użytkowej, • definiuje znak graficzny jako obraz pojęcia, informację, • wykonuje wskazane ćwiczenia plastyczne z zakresu grafiki użytkowej.	• wyjaśnia praktyczny charakter grafiki użytkowej, • definiuje znak graficzny, logo i logotyp jako obraz pojęcia, informację, • opisuje plakat jako kompozycję obrazu i słowa, • stosuje różnorodne techniki i narzędzia we własnych pracach z zakresu grafiki użytkowej adekwatnie do tematu.	• wyjaśnia praktyczny charakter grafiki użytkowej, • definiuje znak graficzny, logo i logotyp jako obraz pojęcia, informację, • opisuje plakat jako kompozycję obrazu i słowa, • omawia różne funkcje billboardów, • stosuje różnorodne techniki i narzędzia we własnych pracach z zakresu grafiki użytkowej adekwatnie do tematu.	• wyjaśnia praktyczny charakter grafiki użytkowej, • definiuje znak graficzny, logo i logotyp jako obraz pojęcia, informację, • opisuje plakat jako kompozycję obrazu i słowa, • omawia różne funkcje billboardów, • twórczo i starannie realizuje ćwiczenia plastyczne, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu, • wykonuje dodatkowe ćwiczenia.
Fotografia Użytkowe funkcje fotografii Opis fotografii	• wykonuje fotografię na zadany temat, • tworzy kolaż fotograficzny.	• wykonuje fotografie, • wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole, • tworzy prosty opis wskazanej fotografii,	• wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystycznej, reportażu, naukowej, reklamowej, • formułuje własną opinię na temat oglądanych fotografii,	• wskazuje elementy świadczące o tym, że fotografia artystyczna jest dziedziną sztuki, • wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystycznej,	• wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystycznej, reportażu, naukowej, reklamowej, • wyjaśnia podstawowe różnice między różnymi

		• tworzy kolaż fotograficzny.	• wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystycznej, reportażu, naukowej, reklamowej, • wykonuje fotografie, • wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole, • opisuje fotografię, stosując elementy języka sztuki, • tworzy kolaż fotograficzny.	reportażu, naukowej, reklamowej, • wyraża własne zdanie na temat oglądanych fotografii, • opisuje fotografię, stosując elementy języka sztuki, • wykonuje fotografie, • wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole, • tworzy kolaż fotograficzny.	rodzajami aparatów fotograficznych, • wskazuje elementy świadczące o tym, że fotografia artystyczna jest dziedziną sztuki, • wyraża własne zdanie na temat oglądanych fotografii, • analizuje i opisuje fotografię, stosując język sztuki, • wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole, • wykonuje fotografie, stosując w sposób oryginalny i twórczy elementy języka sztuki, • twórczo wykorzystuje graficzne programy komputerowe do opracowywania fotografii, • omawia wykonane przez siebie fotografie.
Film Jak powstaje film Gatunki filmowe	• rozróżnia gatunki filmowe, • wykonuje plakat do wybranego filmu.	• wyjaśnia pojęcie filmu, • rozróżnia gatunki filmowe, • wykonuje plakat do wybranego filmu.	• wyjaśnia pojęcie filmu, • rozróżnia gatunki filmowe, • opisuje czynności, które podczas pracy nad filmem wykonują: scenograf, scenarzysta, operator, reżyser, kostiumolog, charakteryzator, kompozytor muzyki, • wykonuje plakat do filmu ze świadomością roli obrazu i tekstu, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu.	• wyjaśnia pojęcie filmu, • rozróżnia gatunki filmowe, • opisuje funkcje kamery i projektora, • opisuje czynności, które podczas pracy nad filmem wykonują: scenograf, scenarzysta, operator, reżyser, kostiumolog, charakteryzator, kompozytor muzyki,	• wyjaśnia pojęcie filmu, • rozróżnia gatunki filmowe, • opisuje funkcje kamery i projektora, • opisuje czynności, które podczas pracy nad filmem wykonują: scenograf, scenarzysta, operator, reżyser, kostiumolog, charakteryzator, kompozytor muzyki, • wykonuje plakat do filmu ze świadomością

				• starannie wykonuje plakat do filmu ze świadomością roli obrazu i tekstu, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu.	roli obrazu i tekstu, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu, • wykonuje animację lub prezentację na temat ulubionego filmu, • twórczo i starannie wykonuje plakat do filmu ze świadomością roli obrazu i tekstu, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu, • omawia własny projekt plakatu, uwzględniając zastosowane w niej elementy przekazu, • wykonuje dodatkowe ćwiczenia.
Sztuka użytkowa	• potrafi wyjaśnić pojęcie funkcjonalności, • wykonuje projekty przedmiotów użytkowych, pracując w zespole.	• potrafi wyjaśnić pojęcie funkcjonalności, • rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego, • wykonuje projekty przedmiotów użytkowych, pracując w zespole.	• wyjaśnia pojęcie funkcjonalności, • rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego, • wskazuje komputer jako narzędzie do projektowania przedmiotów, • opisuje praktyczne i estetyczne funkcje sztuki użytkowej, • realizuje projekty przedmiotów użytkowych, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu.	• wyjaśnia pojęcie funkcjonalności, • rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego, • wskazuje komputer jako narzędzie do projektowania przedmiotów, • opisuje praktyczne i estetyczne funkcje sztuki użytkowej, • wyjaśnia pojęcie designu,	• wyjaśnia pojęcie funkcjonalności, • rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego, • wskazuje komputer jako narzędzie do projektowania przedmiotów, • opisuje praktyczne i estetyczne funkcje sztuki użytkowej, • wyjaśnia pojęcie designu, • potrafi wytłumaczyć, na czym polega nurt ekologiczny w designie,

				• potrafi wytłumaczyć, na czym polega nurt ekologiczny w designie, • interpretuje modę jako popularny element kultury, • starannie wykonuje ćwiczenia z zakresu projektowania przedmiotów, stosując różnorodne techniki i narzędzia.	• interpretuje modę jako popularny element kultury, • uważnie ogląda i wyraża własne refleksje dotyczące wyglądu i funkcjonalności przedmiotów użytkowych na zdjęciach zamieszczonych w podręczniku dla klasy 7 przy temacie „Sztuka użytkowa”, • wyszukuje informacje na temat designu oraz przykłady designu w internecie, • twórczo i starannie wykonuje projekty przedmiotów, stosując różnorodne techniki i materiały, w tym materiały ekologiczne i programy komputerowe, • omawia własną pracę plastyczną, uwzględniając zastosowane w niej rozwiązania plastyczne.
Nowe oblicza sztuki	• oglądając reprodukcje w podręczniku do klasy 7 zamieszczone przy temacie „Nowe oblicza sztuki”, wyjaśnia pojęcie asamblaż, instalacja, przedmiot gotowy (<i>ready made</i>), land art, • realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami.	• wyjaśnia pojęcia: asamblaż, instalacja, przedmiot gotowy (<i>ready made</i>), land art, • realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami.	• wyjaśnia pojęcia: asamblaż, instalacja, przedmiot gotowy (<i>ready made</i>), land art, • potrafi wskazać różnice pomiędzy happeningiem a performance’em, • realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami.	• wyjaśnia pojęcia: asamblaż, instalacja, przedmiot gotowy (<i>ready made</i>), land art, • wyraża własne opinie dotyczące zjawisk w sztuce współczesnej, • potrafi wskazać różnice pomiędzy happeningiem a performance’em, • starannie realizuje własne prace plastyczne,	• uważnie ogląda i wyraża własne refleksje dotyczące instalacji, land artu, asamblażu, przedmiotu gotowego (<i>ready made</i>), zamieszczonych na reprodukcjach dzieł sztuki w podręczniku dla klasy 7 przy temacie „Nowe oblicza sztuki”,

				inspirując się poznanymi nurtami.	• potrafi wskazać różnice pomiędzy happeningiem a performance’em, • twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami, • omawia własne prace plastyczne, uwzględniając zastosowane w nich symbole i środki wyrazu plastycznego, • wykonuje dodatkowe ćwiczenia.
Sztuka ulicy	• rozróżnia na ilustracjach prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wykonuje projekt graffiti, pracując w zespole.	• rozróżnia na ilustracjach prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wyjaśnia pojęcie sztuki ulicy, • potrafi zastosować we własnych pracach plastycznych techniki szablonu, graffiti i wlepki.	• rozróżnia na ilustracjach prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wyjaśnia pojęcie sztuki ulicy, • potrafi zastosować we własnych pracach plastycznych techniki szablonu, graffiti i wlepki.	• charakteryzuje prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wyjaśnia pojęcie sztuki ulicy, • starannie realizuje własne prace plastyczne, stosując techniki szablonu, graffiti i wlepki.	• charakteryzuje prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wyjaśnia pojęcie sztuki ulicy, • uważnie ogląda, wyraża własne refleksje dotyczące sztuki ulicy na reprodukcjach dzieł sztuki i zdjęciach zamieszczonych w podręczniku dla klasy 7 przy temacie „Sztuka ulicy”, • twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, stosując techniki szablonu, graffiti i wlepki, • omawia własne prace plastyczne.
Sztuka i komputer	• wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu,	• wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu,	• wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu,	• wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu,	• wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu,

	• wykonuje ćwiczenia na zadany temat.	• wyjaśnia, jak można wykorzystać komputer jako narzędzie do tworzenia sztuki, • do tworzenia własnych projektów potrafi wykorzystać komputerowe programy graficzne i programy do tworzenia prezentacji multimedialnych.	• wyjaśnia, jak można wykorzystać komputer jako narzędzie do tworzenia sztuki, • rozpoznaje dzieło artystycznej grafiki komputerowej, • wymienia funkcje graficznych programów komputerowych, • do tworzenia własnych projektów wykorzystuje komputerowe programy graficzne i programy do tworzenia prezentacji multimedialnych.	• opisuje rolę, funkcję i wygląd stron internetowych, • wyjaśnia, w jaki sposób można wykorzystać komputer jako narzędzie do tworzenia sztuki, • opisuje dzieło artystycznej grafiki komputerowej, • wymienia funkcje graficznych programów komputerowych, • wykorzystuje w swoich projektach komputerowe programy graficzne i programy do tworzenia prezentacji multimedialnych.	• opisuje rolę, funkcję i wygląd stron internetowych, • wyjaśnia, w jaki sposób można wykorzystać komputer jako narzędzie do tworzenia sztuki, • analizuje i opisuje dzieło artystycznej grafiki komputerowej, • wymienia funkcje graficznych programów komputerowych, • twórczo wykorzystuje w swoich projektach komputerowe programy graficzne i programy do tworzenia prezentacji multimedialnych, • omawia własne projekty, • wykonuje dodatkowe ćwiczenia.
Media w sztuce	• wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej, • wykonuje jedno z ćwiczeń składających się na projekt „Moja szkoła”, pracując w zespole.	• wyjaśnia pojęcie sztuki nowych mediów, • wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej, • wykonuje elementy ćwiczeń składających się na zespołowy projekt „Moja szkoła”.	• wyjaśnia pojęcie sztuki nowych mediów, • wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej, • wskazuje w podręczniku do klasy 7 przykłady sztuki multimedialnej, • wykonuje projekt „Moja szkoła”, pracując w zespole oraz stosując wskazane techniki, narzędzia i materiały, • tworzy krótkie filmy za pomocą telefonu.	• wyjaśnia pojęcie sztuki nowych mediów, • wyjaśnia pojęcie sztuki multimedialnej, • wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej, • wskazuje w podręczniku do klasy 7 przykłady sztuki multimedialnej, • starannie wykonuje projekt „Moja szkoła”, pracując w zespole oraz stosując techniki, narzędzia i materiały adekwatnie do tematu,	• wyjaśnia pojęcie sztuki nowych mediów, • wyjaśnia pojęcie sztuki multimedialnej, • wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej, • uważnie ogląda w podręczniku do klasy 7 przykłady sztuki multimedialnej i wyraża własne refleksje na temat oglądanych działań multimedialnych, • twórczo i starannie wykonuje projekt „Moja szkoła”, pracując w

				• tworzy krótkie filmy za pomocą telefonu.	zespole oraz stosując techniki, narzędzia i materiały adekwatnie do tematu. • tworzy krótkie filmy za pomocą telefonu, • omawia wykonane projekty.
--	--	--	--	--	---

Sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów

Praktyczne ćwiczenia plastyczne, wypowiedzi ustne, prace pisemne, karty pracy, zadania dodatkowe, udział w konkursach, wystawach oraz umiejętność pracy w zespole.

Zasady oceniania

Ocenie podlega zakres wiedzy oraz nabywanie umiejętności. Głównym kryterium jest systematyczna praca ucznia i odpowiednie do niej przygotowanie, samodzielność i terminowe oddawanie prac.

Kryteria oceniania

Zrozumienie tematu, samodzielność wykonania, pomysłowość, bogactwo zastosowanych technik, estetyka wykonania oraz ukończenie pracy.